

SANITARIA SANITARIA



How do you know if your gut is healthy? It's not always easy to tell. But there are some signs that can help you know. For example, if you have a lot of gas or bloating, it could be a sign that your gut is not healthy. Or if you have a lot of constipation or diarrhea, it could be a sign that your gut is not healthy. So, if you have any of these signs, it's a good idea to talk to your doctor.

Give me food that makes my bacteria active!
Then the brain will be happy as well.

MATBOKS



←
Farger, former og typografi
er inspirert av kroppens indre.

FORNYING AV UTSTILLINGSARENAEN PÅ VILVITE → BERGEN

TØNDER AS OG HALTENBANKEN BERGEN AS

Prosjektansvarlig → Merethe Strømmen, interiørarkitekt MNIL

Prosjektmedarbeidere → Karina Jensen og Silje Tombre, interiørarkitekter MNIL

KREDITERING → SIDE 172



Gjenbruk av paviljong med ny andreetasje er et nytt landemerke i den nye utstillingen «Loop» på VilVite. Lys brukes som scenografisk og interaktivt virkemiddel i installasjonene.

Undring og refleksjon

VilVite er et populærvitenskapelig senter for læring gjennom opplevelser innenfor matematikk, naturvitenskap og teknologi i Bergen. Senterets innhold skal bidra til å skape undring og refleksjon rundt de naturvitenskapelige, realfaglige og teknologiske sammenhenger som påvirker våre liv. Dette skal inspirere barn og unge til å velge realfaglig utdanning. I forbindelse med ny strategi så ønsket VilVite å fornye utstillingsrommet og oppgradere temaer og enkelte utstillinger.

EN HELHETLIG SAMSKAPINGSPROSESS
Proessen starten høsten 2019. Den første delen av oppdraget hadde fokus på å løfte kvaliteten og opplevelsen i selve

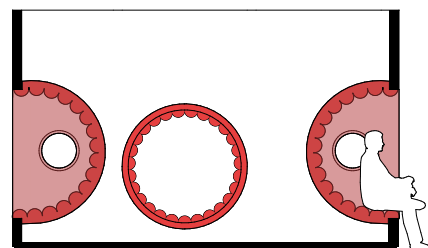
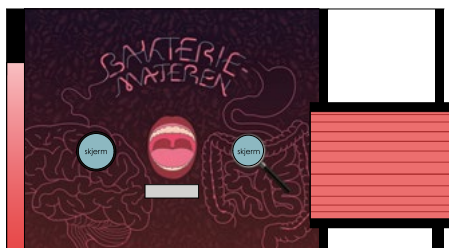
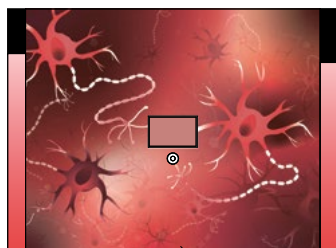
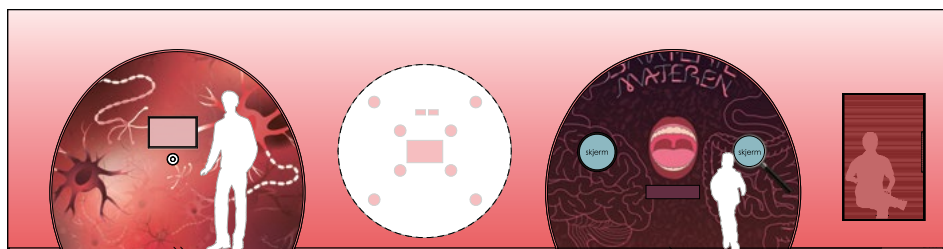
utstillingsrommet som helhet. Samtidig ble det startet prosjekter for å utvikle nye utstillinger som skulle erstatte de eksisterende installasjonene.

Disse prosessene var en del av et større fornyingsprosjekt som inkluderte både merkevare, utstillingsarena og innhold- og formidlingskonsepser. Her var Tønder og Haltenbanken involvert både i merkestrategi, visuell identitet, utstillingsdesign, publikumsreise, belsningsdesign, spesialinnredning og innholds- og installasjonsdesign, veifinning og skilting. De har også utviklet ny identitet og kampanjer. Prosjektet har på denne måten sikret en rød tråd gjennom fornyingsarbeidet.

Under hele prosessen har

interiørarkitektene samarbeidet tett med prosjektgruppene på VilVite. Disse gruppene har bestått av konseptutviklere, formidlere, kommunikasjonsrådgivere og driftsansvarlige fra oppdragsgiver. Teamet fra Tønder og Haltenbanken hadde kompetanse på strategi, utstillingsdesign, grafisk design og interiørarkitektur. I prosessen har brukerinvolvering i tidlig fase vært essensielt for å definere innhold og tema til enkelte utstillinger. Her har Tønder tatt i bruk *Design thinking*-metodikk og sprints for å skape ideer som de har prototypet i enkle former – og i fullskala – for å raskt kunne sjekke med målgruppene. Design thinking handler om å løse virkelige problemer for virkelige brukere.

FORNYING AV UTSTILLINGSARENAEN PÅ VILVITE → BERGEN



Scenografien brukes som en narrativ ramme rundt ulike installasjoner om samme tema. Trenger man en liten pause, er det både sitteplass og lydisolering for litt alenetid.



Rom i rommet bidrar til nysgjerrig utforskning og tydelig avgrensning av den tematiske sonen.



Illustrativ og tydelig skilting bidrar til historiefortelling i unike tematiske soner i utstillingsrommet.

Det har og vært tett samarbeid med andre leverandører og samarbeidspartnere for å sikre en helhet og kvalitet i alle ledd. Målet med fornyelsen er å sikre at VilVite holder seg relevante hos stadig nye besøkende og nye målgrupper, men også å sikre merbruk blant VilVites eksisterende målgrupper. Fornyelsen har også hatt et særskilt fokus på bærekraftige løsninger, med gjenbruk, oppbruk og innemiljø for de besøkende og de ansatte. En viktig del av prosjektet har vært å bidra til å formidle visjonen for fornyelsen til VilVites mange samarbeidspartnere og investorer. Her har man bidratt med presentasjoner og VR-visninger for å vekke interesse og utløse sponsormidler til de ulike underprosjektene.

En av de viktigste utfordringene i prosjektet har vært å skape et helhetlig uttrykk og samtidig kombinere fornyelse av utstillingsrommet, der de fleste av

de gamle installasjoner ble beholdt, med å samtidig fornye noen soner med helt nye utstillinger.

SEKS HOVEDGREP SOM FUNDAMENT FOR FORNYELSEN

Tønder og Haltenbanken har løst hovedutfordringen i prosjektet ved å utvikle en helhetlig plan for design og oppgradering av utstillingsarealene på VilVite. Her har de introdusert seks hovedgrep som skal bidra til å skape en opplevelse av et helt nytt utstillingsrom, uten at man trenger å fornye hele utstillingen og alle installasjonene.

Disse hovedgrepene utgjør fundamentet som alle delprosjektene bygger på. De seks hovedgrepene er: 1. Å viske ut rommet – Ved å gjøre gulv, vegger og himling mørk transformerer man utstillingsrommet til en black box, der installasjonene og utstillingen kommer mer i fokus. 2. Å definere tydelige

soner – Her bruker de scenografiske grep for å ramme inn de ulike installasjonene tematisk. De ulike sonene får sin egen identitet som iscenesetter temaet gjennom installasjonene. 3. Å etablere landemerker – Landemerker er synlige på lang avstand og skaper variasjon i utstillingsrommet. Landemerkene bidrar til å trekke publikum rundt i utstillingen. De tydeliggjør de tematiske sonene og skal gi en viss overraskende effekt. 4. Å skape wow-faktor – En vellykket publikumsopplevelse trenger både store og små wow-øyeblikk. Her bruker man design gjennom scenografiske grep for å pirre nysgjerrigheten til å utforske, men også for å trigge publikum til å ta frem kamera for å fange et Insta-moment. 5. Å tilføre mellomrom – Utforskning og lek i en stor åpen utstilling er energikrevende både for voksne og barn. Publikum trenger derfor pusterom, stillesoner og sitteplasser



Er det en tunnel, en tarm eller en hvilesone?
Å se på ting fra nye vinkler er et scenografisk
fortellergrep i utstillingen.

for avbrekk mellom aktivitetene. Dette forsøker man å innlemme i hver sone.

6. Å ivareta bærekraft – Utstillingene på ViilVite skal gjenbruke så mye som mulig av eksisterende infrastruktur. Det som tilføres av nye materialer skal være lett å gjenbruke eller å resirkulere. Leverandører som sikrer sirkulære produktløp, skal prioriteres.

Fornyelsen er delt opp i underprosjekter som omfatter nye utstillinger og fornyelse av eksisterende utstillinger. Dette gjennomføres trinnvis i løpet av de neste årene. Utstillingen «Hjernen og tarmen» stod ferdig april 2020 og den nye bærekraftutstillingen «LOOP» åpnet 1. oktober 2021.

HJERNEN OG TARMEN

Utstillingen «Hjernen og tarmen», som baserer seg på ny forskning, handler om hvordan hjernen og tarmene kommuniserer. Den er utviklet av ViilVite, forskere ved

Haukeland universitetssjukehus og Science Project. Tønder og Haltenbankens oppgave har vært å skape et helhetlig utstillingsdesign for den nye temautstillingen basert på den nye hovedgrepene. Arbeidet inkluderte også designutvikling for de nye installasjonene i samarbeid med installasjonsleverandørene og fornying av eldre installasjoner slik at disse fremsto som del av helheten i sonen.

Utstillingen var den første prototypen på hvordan de nye hovedgrepene skulle materialisere seg i utstillingen. Himling og vegger er svartmalt, det er lagt nytt mer lyddempende og mørkere teppegulv, og de har designet ny generell og scenografisk belysning. Løsningene ble testet i denne sonen først for å kvalitetssikre prinsippene før man iverksatte en trinnvis gjennomføring i resten av lokalet.

MED KROPPEN SOM INSPIRASJONSKILDE

Utstillingens scenografiske hovedelement er en tunnel bygget i linoljebehandlet kryssfiner som samler de nye interaktive installasjonene som handler om hjernen og tarmen. Installasjonene er integrert i tunnelen og skaper en helhetlig ramme rundt tematikken. Selve tunnelen er et slags rom i rommet med flere innganger og åpninger som ivaretar den frie flyten i publikumet. Her entrer man inngangen og lærer om synapsen og hjernen, deretter kommer man til magen og vagusnerven og avslutter med fordøyelsen. Fargene er hentet fra kroppens fargepalett og logoen er inspirert av tatoverings-estetikk som hyller hjernen og tarmen. Rundt tunnelen finner man eksisterende installasjoner som har fått fornyelse av farger, grafikk og scenografisk belysning.

FORNYING AV UTSTILLINGSARENAEN PÅ VILVITE → BERGEN



Farger, former og typografi er inspirert av kroppens indre. På VilVite skal alle lett kunne bruke og forstå installasjonene uten lange instruksjonstekster.



Her har gamle installasjoner fått ny design og nytt liv i den nye utstillingen om tarmen og hjernen.



Nye digitale installasjoner settes inn i kjente rammer for å innlede interaksjon med publikum.



Her kommer publikum helt inn og tett på nervecellene i hjernen vår. Lekent illustrasjonsuttrykk i scenografien gir publikum en følelse av å være inni hjernen.



Når gulv, tak og vegger mørklegges får installasjonen spille hovedrollen i utstillingen. Scenografisk grep bidrar til historiefortelling i rommet om samspeillet mellom sopp og røtter.

LOOP – EN BÆREKRAFTIG UTSTILLING OM NATURBEVISSTHET OG GRØNN INNOVASJON

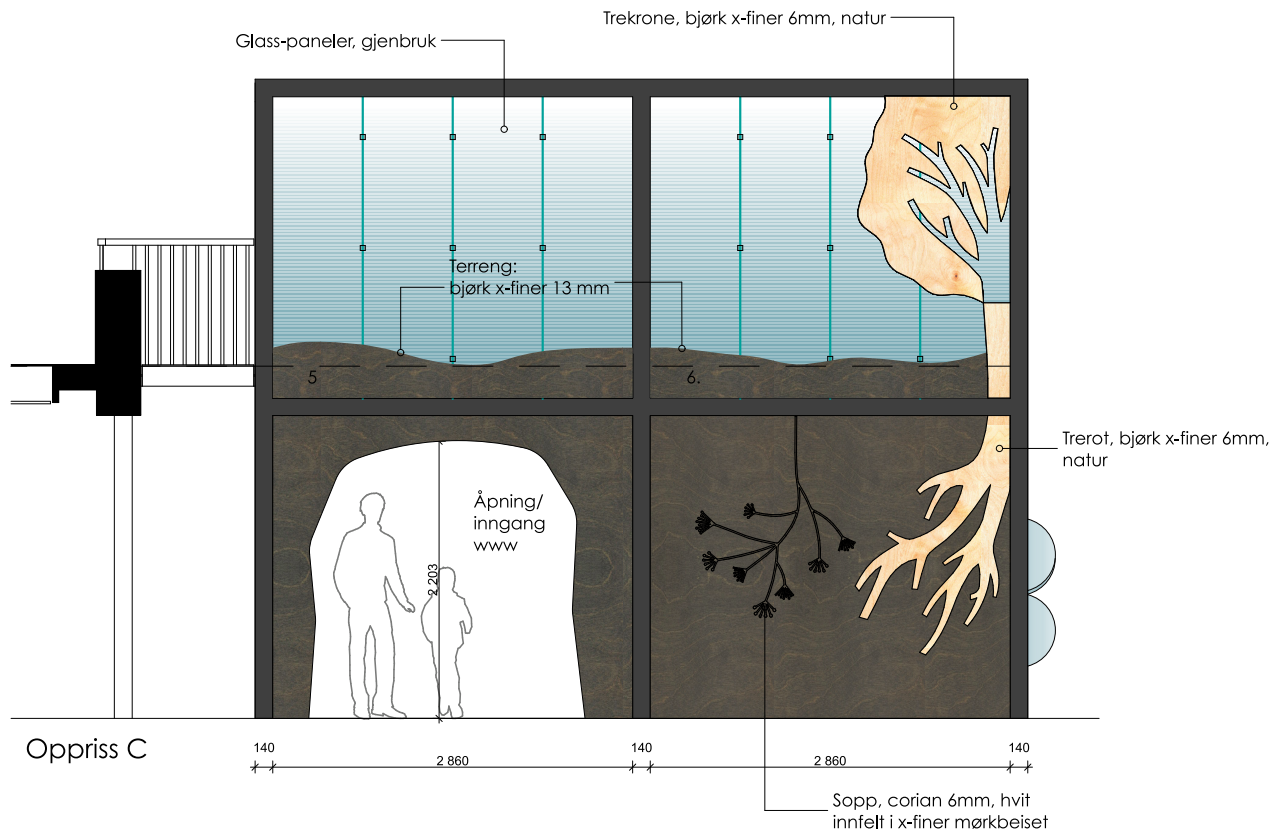
I forbindelsen med fornyelsen av VilVite skal eldre temaer som olje og gass skiftes ut med et nytt aktuelt tema der bærekraft er overskriften for en ny satsing rettet mot ungdom. Den første delen av den nye utstillingen handler om naturbevissthet og grønn innovasjon. Utstillingen har fått navnet LOOP og Tønder og Haltenbanken har vært med på hele prosessen fra utforming av prospektpresentasjonen mot investorer, innsiktsprosessen mot ungdomsmålgruppen, utstillingskonseptet og utstillingsdesignet. De har hatt tett samarbeid med leverandører av innhold og installasjoner for å sikre det faglige nivået både på innhold og teknologi i de interaktive installasjonene.

LOOP handler om kretsløp, både naturens egne kretsløp og de nye menneskeskapt kretsløpene som er med på å skape nye løsninger innen grønn innovasjon. Landemerket her er den store paviljongen som skal fremstå som et utsnitt av jorden, både under og over. Paviljongen er bygget på eksisterende infrastruktur, der de har tilført i ny etasje. Her har man tatt i bruk linoljebehandlet kryssfiner og kork som materialgrep for å invitere publikum inn til en opplevelse «under jorden». På innsiden av paviljongen kan du oppdage de fantastiske nettverkene mellom sopp og trærne, og bli kjent med alle jordens nedbrytere. Hvis du beveger deg opp kan du besøke den digitale eplehagen, og sette i gang kretsløp for å gjenopprette naturen. Utstillingen har også en algeinstallasjon, levende maur og bier, plantevegg og et innovasjonstorg som

skal være en arena for aktører som utvikler nye grønne løsninger.

MED BÆREKRAFT SOM HOVEDBUDSKAP

Når bærekraft er tema i utstillingen, setter det høyere krav til løsningene. Underveis i hele prosessen har interiørarkitektene valgt de mest bærekraftige løsningene som er mulig. De har valgt å beholde den store stålkonstruksjonen som et landemerke, og å ombruke mest mulig materialer. Gjenbruk av glass, puffer og tilføring av naturlig materialer som treverk og kork skaper et bedre innemiljø med tanke på luft og lydemping, samt at det reduserer karbonavtrykket.



Naturmaterialer møter digital interaksjon.

FORNYING AV UTSTILLINGSARENAEN PÅ VILVITE → BERGEN



Lys, lyd, scenografi, rom og interaktive installasjoner spiller sammen for en omsluttende utstillingsopplevelse inn i paviljongens andreetasje.



Maurinstallasjon integrert i vegg gir wow-effekt når du kommer nær nok innpå.